Spedizione in Abbonamento postale
Gruppo III/70

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

SOMMARIO

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI

Indrodurre il disco nel drive, digitare:
LOAD"", 8 o LOAD "MENÙ", 8 e premere il tasto RETURN.*
Al termine del caricamento apparirà la scritta READY; digitare RUN e premere RETURN.
Dal menù selezionare il progamma prescelto spostando adeguatamente il cursore.
Premendo il tasto CRSR UP/DOWN (il penultimo in basso a destra), il cursore scenderà, mentre premendo il tasto CRSR RIGHT/LEFT (l'ultimo tasto in basso a destra), salirà.
Per scegliere il programma desiderato premere RETURN. Una volta caricato il programma scelto appare sullo schermo una schermata, chiamiamola "strana", niente paura bisogna solo attendere qualche secondo e si potrà giocare regolarmente.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Tlx 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo

COLLABORATORI:
Massimiliano Anticoli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Numero in attesa di pubblicazione

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI

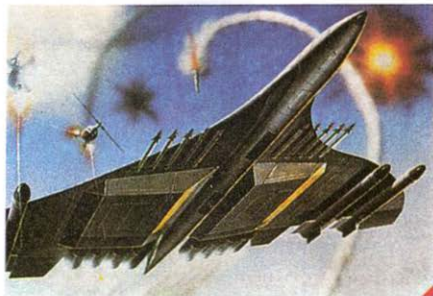
CHOPPER

Anno 2015. Sono ormai passati quasi due anni da quando gli abitanti di Sirius V sono sbarcati sulla Terra a bordo di decine di astronavi con intenzioni apparentemente pacifiche.

Il nostro pianeta ha raggiunto un notevole livello tecnologico e la popolazione è aumentata molto, con un conseguente consumo elevatissimo di energia. Le Centrali Nucleari produttrici di energia sono sei e sono tutte situate negli angoli più remoti della Terra (sconosciuti a tutti tranne che al Centro Energetico Mondiale). Ma gli extraterrestri, essendo in possesso di armi laser e di mezzi bellici molto più avanzati dei nostri, riescono con grande astuzia a scovare le sei centrali e ad occuparle bloccando tramite appositi sofisticatissimi congegni l'afflusso di energia. Quindi ben presto l'attività umana sulla terra si ferma a causa degli extraterrestri i quali affermano di voler così distruggere la vita sul nostro pianeta. Ma il Centro Energetico Mondiale non si arrende così facilmente: infatti tu, quale Comandante Supremo delle Forze Terrestri vieni segretamente mandato in missione con un elicottero sperimentale appositamente costruito. Ma pur sapendo che il veicolo nelle tue mani è l'arma da combattimento più efficace che sia mai esistita, sei cosciente dell'importanza della tua opera e sai benissimo che dall'esito della tua missione dipende il futuro della Terra. Il tuo compito è quindi quello di distruggere con un'azione di forza gli apparecchi che assorbono tutta l'energia fornita dalle sei centrali. La tua missione è composta da due diverse "manovre" preliminari: 1) la prima fase, la più facile, consiste nell'abbattere le varie squadriglie di elicotteri laser extraterrestri capeggiati da numerosi Jet a reazione e da alcune astronavi-madre; 2) la seconda fase è in un certo senso "difensiva" perché tu, sprovvisto dei cannoni-laser, devi sorvolare una grande metropoli evitando accuratamente palloni aerostatici, dirigibili ed ogni altro oggetto che si trovi sulla tua rotta. Superate le prime due fasi, dovrai infine abbattere i congegni extraterrestri distruggendo le tue fonti d'energia (situate in fondo ad altrettanti lunghi canali) del campo maggnetico posto innanzi agli apparecchi. In seguito si aprirà un piccolo varco che tu con un colpo di laser ben assestato dovrai oltrepassare, dopo di che i congegni salteranno in aria e sarai pronto per liberare un'altra centrale energetica!!! Ma attenzione: nel passaggio tra una fase e l'altra dovrai rifornire il tuo elicottero di carburante collegando la tua sonda con quella dell'astronave-cisterna. Non sono ammessi errori: se sbaglierai il contatto o se ci impiegherai troppo tempo esploderai in mille pezzi perdendo una delle cinque vite a disposizione.

COMANDI E OPZIONI

Appena il gioco sarà partito, premendo "M" si ha il menù, premendo "H" si hanno i punteggi, premendo "I" si hanno le istruzioni (in inglese), premendo "S" si cambia di livello e premendo space si gioca. Possono essere usati sia la tastiera che il joystick in porta due. Ed ora... buon divertimento!!!!

BLACK HAWK

Quando? In un prossimo futuro
Dove? Nel cielo di un gruppo strategico di isole
È qui che si ambienta il supergame che non mancherà certo di entusiasmarvi e di impegnarvi a fondo.

Vi trovate nei panni di un esperto pilota e il vostro aereo è quanto di più sofisticato la tecnologia militare abbia potuto, fino a questo momento concepire: si chiama Black Hawk. Siete stati inviati, a bordo del vostro Black Hawk, in una rischiosa missione il cui scopo è quello di intercettare e di distruggere gli aeroporti e le basi missilistiche nemiche. Il vostro aereo è molto veloce, ciononostante dovete porre massima attenzione per evitare il fuoco di sbarramento da terra e quello dei caccia nemici che vi si presentano innanzi all'improvviso. Il buon esito della missione dipenderà in gran parte dalla rapidità delle vostre reazioni, dalla precisione della vostra mira e dal sangue freddo che saprete mantenere in particolari circostanze. Il nemico è molto agguerrito e tenterà di impedirvi di raggiungere l'obiettivo ricorrendo ad ogni sorta di armi: come missili SAM, lanciarazzi, turbo elicotteri e cannoni antiaerei.

Il successo vi arriderà in proporzione all'entità della cifra SLF che riuscirete ad ottenere, di volta in volta calcolata in percentuale dallo stesso computer in base alla natura dei bersagli che riuscirete a colpire e a distruggere con i vostri missili. Più la cifra è alta e maggior saranno le munizioni a vostra disposizione nelle missioni future.
Quante missioni riuscirete a portare a termine prima di essere abbattuti? La risposta la avrete prendendo posto nel vostro fighter e facendo rotta verso il campo, o meglio il cielo, battaglia.

OPZIONI

1) Selezionate il grado di difficoltà spostando la cloche del Joystick in una direzione qualsiasi. Potete scegliere tra ROOKIE (per chi sta imparando; e HONCHO (per chi ha già una certa esperienza).
2) Per iniziare il gioco, premete il tasto dello sparo.
3) Potete interrompere in ogni momento lo svolgimento del game premendo F3. Per ripartire date F5.

La battaglia prevede un certo numero di missioni, ogni volta portatane a termine una, ve ne sarà affidata una successiva di maggiore difficoltà, mentre se non riuscirete nell'intento, ripartirete dalla medesima. Il primo vostro obbiettivo è la pista di atterraggio nemica nella missione otto.
Black Hawk si ispira ai più moderni sistemi di attacco computerizzato; vi permette di rilevare all'istante gli obiettivi nemici. La sua più importante caratteristica è quella di prevedere due tipi di display: uno schermo di attacco che mostra la panoramica delle postazioni nemiche sotto il tiro dei vostri missili, e uno schermo di difesa che presenta il Black Hawk mentre viene attaccato dai caccia, dagli elicotteri e dai carri armati nemici. Lo schermo difensivo si sostituisce a quello offensivo ogni qualvolta vi lasciate sfuggire una unità nemica della parte inferiore del campo

di battaglia.

SCHERMO DI DIFESA (CON BORDO DI COLOR MARRONE)

Il vostro Black Hawk è dotato di cannoni a tiro rapido in grado di abbattere i caccia nemici che vi si fanno incontro; per azionarli premete il tasto di sparo del joystick. Il vostro centro strategico ha calcolato l'effetto delle distruzioni dei vari stabilimenti e apparati militari nemici ed in funzione al loro valore ha stabilito la cifra SLF (che sta per Strategic Loss Factor, ovvero Fattore di Perdite Strategiche) che viene aggiornata continuamente dal sistema computerizzato di attacco in base agli obiettivi colpiti. I valori SLF sono i seguenti:

Carri armati	15
Razzi	30
SAM	80
Aerei	45
Cacciatorpedinieri	70
Jet	90
Elicotteri	55
Altri	01

Badate bene che il computer di bordo non tiene conto dei velicoli abbattuti quando vi trovate nello schermo di difesa per cui, in tali condizoni, non aggiorna la cifra percentuale dei bersagli compiti (OTPF che deriva da On Target Percentual Figure) che stabilisce poi la cifra SLF. Se siete in missione Honcho, tutti i punteggi vengono moltiplicati per il numero della missione che state portando avanti viceversa, in missione Rookie, ciò non avviene.

SCHERMO DI ATTACCO (CON BORDO DI COLORE NERO)

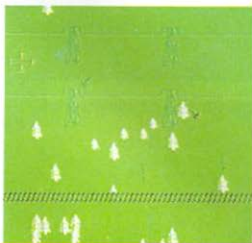
Nella parte bassa dello schermo esiste un indicatore che rivela la posizione verticale del vostro Black Hawk e nello stesso tempo il punto di partenza del mirino del missile teleguidato. Per direzione il mirino, premete lo sparo e contemporaneamente spostate, il joystick nella direzione voluta.
Per colpire, rilasciate il pulsante di sparo e vedrete che il mirino rallenta il suo movimento, cambia colore (da banco a rosso) e quindi sgancia il missile.

BLACK HAWK

Il computer vi aiuta ad ottennere le migliori prestazioni di SLF calcolando automaticamente l'OTPF di ogni vostra missione; sta poi a voi seguire la strategia più assennata per far si che la cifra sia più alta possibile.
Cercate di distruggere il maggior numero di postazioni terrene fisse in modo da incrementare velocemente l'OTPF senza però perdere di vista i bersagli mobili che aspettano solo una volta disattenzione per raggiungere il bordo inferiore del campo e farvi passare allo schermo di difesa. La distruzione dei bersagli mobili non influisce sul calcolo dell'OTPF.
I valori si SLF ottenibili colpendo gli obiettivi nemici sono:

Cannone antiaereo	100
Stazione radio	700
Postazione di comando	1200 (2000 se ha la bandiera)
Rampa di lancio	400
Lanciamissili SAM	500
Radar	800
Radar jet	1000
Aerei a terra	2000 (a livello 8)
Aeroporto	2400 (a livello 8)

Tutti questi valori vanno, come già accennato, moltiplicati per il numero della missione ad eccezione di quando operate in Rookie.
Al termine di ogni missione, il programma presenta il vostro OTPF il quale viene immediatamente analizzato e valutato dal Centro Strategico che provvede ad aggiornare adeguatamente la cifra di SLF. Se riuscirete ad ottenere un buon OTPF, come premio vi verranno forniti ulteriori armamenti come qui indicato:

Arma	OTPF
ECM Pod	20
Cannone X	30
Blitvig	40
Wild Weasel	60

BLACK HAWK

Qualora veniste distrutti prima di portare a termine la vostra missione, perdereste anche gli eventuali armamenti guadagnati fino a quel momento.
Vediamo ora di che natura sono queste armi aggiunte:

ECM POD

Ve lo aggiudicate con un OTPF uguale o maggiore al 20%. L'Electronic Counter Measures, segnala la presenza di radar nemici, di emissioni elettromagnetiche (oppure a IR) ed in più mostra la dislocazione di obiettivi nemici come radio, radar, postazioni d'ascolto ecc... I simboli sono:

Bianco	Radar elicotteri
Grigio	Radar a lunga portata
Marrone	Rilevatore radio
Rosso	Radar cacciatorpediniere

Con questa arma-detector sarete in grado di distruggere elicotteri, aerei da caccia, carri armati e cacciatorpedinieri ancora prima che essi si presentino sullo schermo d'attacco.

CANNONE X

Raddoppia il volume del vostru fuoco quando vi trovate nello schermo di difesa. Si ottiene col 30% o più di OTPF.

BLITVIG

È l'ultimo ritrovato in fatto di armi distruttive in quanto opera per mezzo dei micidiali EMP (Impulsi elettromagnetici) i quali hanno il potere di annientare qualsiasi unità nemica presente nel campo visibile. Per attivarlo serve almeno un 40% di OTPF e il tasto "E". Il numero degli interventi di questa tremenda arma è direttamente legato alla percentuale delo stesso OTPF in relazione a quanto segue:

1 = 40%
2 = 50%
3 = 60%
4 = 70%

WILD WEASEL

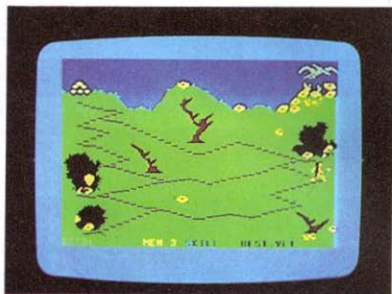
Questa invece è una forma di difesa che rende il vostro aereo invulnerabile per breve tempo. Si attiva col tasto "N" ed è impiegabile una sola volta nella medesima missione.

ABBREVIAZIONI

ECM = Electronic Counter Measures
EMP = Electromagnetic Pulse
IR = Infrared
OTPF = On Target % Factor
SLF = Strateic Loss Factor

CONSIGLI

1 - Il metodo più veloce e sicuro per distruggere i bersagli aerei è quello di intercettarli col cursore bianco. Cercate di distruggere il maggior numero possibile di bersagli terreni e ciò per due ragioni:
a) Il numero degli avversari aerei è inversamente proporzionale a quello dei bersagli distrutti a terra, per cui più basi fisse togliete di mezzo, meno attaccanti aerei vi trovate davanti.
b) Così facendo aumenta l'OTPF e con esso la probabilità di ottenere armi più sofisticate per le missioni future.
2 - Assicuratevi di annientare le postazioni di Comando; se fallite, vedreste raddoppiati gli aerei nemici.
3 - Il calcolo dell'OTPF inizia solo dopo aver abbattuto almeno dieci missili teleguidati nello schermo d'attacco.
4 - Un sistema veloce per bombardare i bersagli terrestri è quello di attendere che essi capitino sotto al puntatore del missile: a questo punto premete il pulsante di sparo e spostate la cloche all'indietro fino a portare il mirino sopra l'indicatore presente nella parte bassa dello schermo, quindi rilasciate il "fire" e vedrete che il missile esploderà immediatamente sul bersaglio sottostante.
Giunti a questo punto, appresa la teoria non vi resta altro da fare che vestire la tuta da combattimento, salire sul vostro scintillante Black Hawk e... in bocca al lupo.

UGH!

È un divertentissimo gioco che mette a dura prova i vostri riflessi e la vostra scelta di tempo; come scenario, nientemeno che... la preistoria!
Siamo alle soglie dell'inverno e voi dovete aiutare UGH, un simpatico indigeno, a far provvigione di uova presso il nido dello pterodattilo di nome Pterry il quale, coadiuvato efficacemente dal tirannosauro Rex e dal triceratops Trici fa di tutto per ostacolare i vostri raid.

Se non premete nessun tasto, il quadro con il titolo cambia continuamente colore. Battere un tasto qualsiasi e vedrete le istruzioni in lingua inglese con i punti ottenibili. Premete nuovamente un tasto a piacere, ed il computer a questo punto vi chiede il grado di difficoltà che dovrete impostare scegliendo tra A, B e C (A che stà ad indicare il livello più facile). Il game è compatibile sia col joystick, sia con la tastiera. L'opzione tastiera-joystick si seleziona con i tasti F3 e F1 rispettivamente. Optando per la tastiera, potrete ridefinire i tasti da usare per vostra massima comodità. In questo caso è lo stesso programma che vi chiede i nuovi tasti cui abbinare le varie funzioni. Se desiderate impiegare il joystick, lo dovrete collegare alla porta 2. Alla fine vi sarà presentato il punteggio assieme al record vigente.

IL GIOCO

Il game si ambienta nell'Età della Pietra mentre sta per sopraggiungere l'inverno. Il povero UGH, per sopravvivere, è costretto a fare scorta di cibo e per far ciò, non c'è di meglio che raggiungere il nido di Pterry in cima al colle per sottrarre quante più uova possibili da trasportare alla propria caverna. Purtroppo, data la mole imponente di ogni uovo, UGH ne può trasferire uno solo alla volta badando, nel frattempo, a scansare i macigni sganciati dall'irato Pterry. Come se non bastasse UGH deve guardarsi anche dall'entrare in collisione con Rex e Trici i quali, a turno, hanno deciso di dare una mano dall'amico Pterry. Il percorso che il tirannosauro e il triceratopo compiono attraverso i vari sentieri è del tutto casuale, come è lo il lancio dei massi da parte dello Pterodattilo. Come unica arma UGH possiede una lancia ma, una volta scagliata, il nostro eroe rimane senza alcuna difesa e per riarmarsi, deve tornare nuovamente alla caverna.

La traiettoria del dardo si sviluppa nella direzione di marcia e per far cento è necessario che UGH si porti a distanza utile dal bersaglio tenendo conto che, una volta colpiti, Rex e Trici possono riapparire da una delle due caverne laterali al tracciato. Non appena raggiunto il nido in cima al colle, UGH preleva l'uovo e, se è ancora armato, abbandona la lancia percorrendo il ritorno senza difesa alcuna.

UGH!

Spesso volte, i tasti di direzione devono essere azionati tempestivamente per dirigere UGH nel senso voluto, cosa che avviene istintivamente una volta presa bene la mano. Più il grado di difficoltà è elevato e più gli avversari infurbiscono scegliendo nuovi percorsi e lanciando massi con maggior frequenza.

Il punteggio corrente si presenta nell'angolo in basso a sinistra, seguito dal numero di uomini ancora a disposizione dal grado di difficoltà prescelto ed infine dal punteggio record ottenuto fino a quel momento.

I punteggi elevati, come si sa, sono frutto di esperienza, per cui eccovi la tabella da tener sempre presente per arrivare lontano:

- Per ogni uovo portato alla caverna... 600 punti.
- Per ogni uovo prelevato dal nido... 400 punti.
- Se riuscite a colpire lo Pterodattilo... 250 punti
- Se riuscite a colpire Trici... 75 punti.

I COMANDI

Potete ridefinire sia i tasti che muovono UGH sia quello del lancio del dardo, sia quello dell'arresto del gioco, ma se possedete un joystick, inseritelo in porta 2 e ne guadagnerete in manovrabilità.

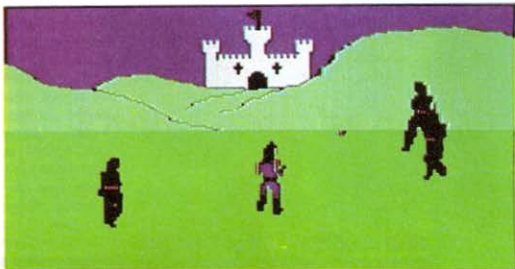
1988

La nuova Agenda monografica Jackson, a scansione settimanale con splendide immagini a colori, nell'edizione '88 è dedicata ai Robot.

La trovi in edicola.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

E' IN EDICOLA

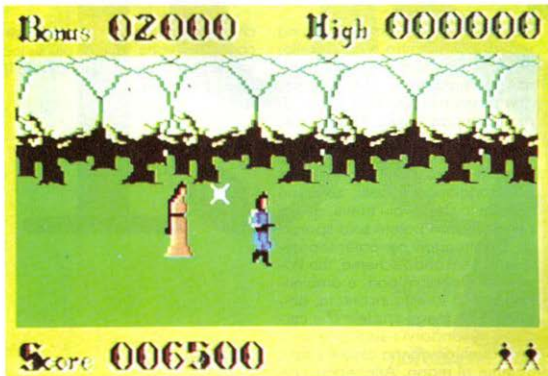
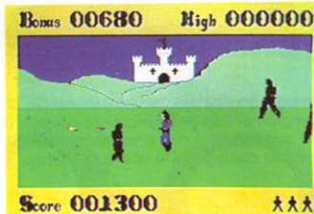
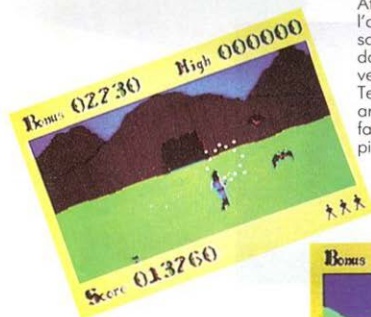
TASKMASTER

Immaginate di essere dei prodi cavalieri medioevali proiettati in una lontana terra futura; immaginate inoltre di esservi innamorati di una bellissima principessa e di avere come "genero" un re che non vi ritiene all'altezza del suo rango, e che vi sottopone a sette terribili prove per valutare il vostro coraggio e la vostra resistenza.

Ecco ciò che vi attende caricando sul vostro Commodore 64 Taskmaster, un gioco unico del suo genere, sia per spettacolarità che per grafica.
Scopo del gioco è riuscire a superare sette durissime prove per riuscire ad avere la mano della principessa Kelly dal padre Otto.

IL GIOCO

La sola arma disponibile per il cavaliere è una pistola laser da usare sempre a colpo sicuro, poiché ogni colpo andato a vuoto comporta una riduzione del bonus che viene assegnato ogni volta che si completa uno schema. Dalla schermata iniziale vi troverete nella Valley of the zombies, in una radura posta dietro a un castello; dovrete aspettare il tramonto poiché per superare lo schema bisogna passare una notte nella radura in compagnia dei morti viventi, che vi inseguiranno senza pace finché non vi avranno raggiunto. È peraltro impossibile evitarli perché per raggiungervi essi seguono sempre la strada più breve, quindi per difendervi potete solo sparargli. E distruggerli per poter sopravvivere. Il secondo schema, the Wizard of Dabbit Wood, è ambientato in una foresta incantata, abitata da un mago crudele che cercherà di lanciarvi i suoi incantesimi, i quali dovranno essere colpiti insieme al mago. Attenzione perché il mago appare solo pochi secondi per volta, quindi più veloci sarete meno tempo spenderete in questo schema.

TASKMASTER

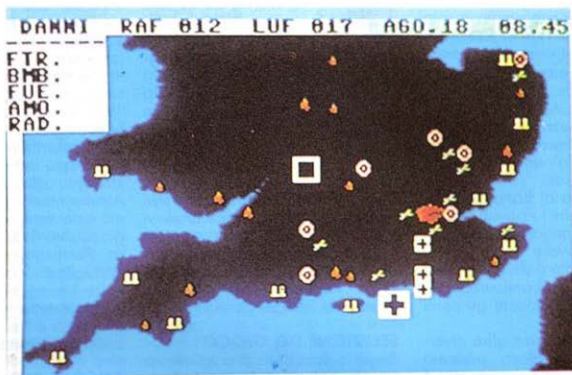
Del terzo schema, the Vampire mountain, vi troverete davanti all'ingresso di una tenebrosa caverna ai piedi di una montagna mistica; troverete inoltre per terra delle strane statuette nere, il vostro compito è di raccoglierle (è necessario solamente passarci sopra). Attenzione comunque, perché nell'opera sarete "disturbati" da schiere di pipistrelli-vampiri liberati dal mago della foresta assetato di vendetta. La quarta prova, The Temple of Demons è forse la più ardua da superare, vi troverete infatti ad affrontare, in un sacro tempio fantasma schiere di sacerdoti pagani fedeli legati al luogo da un giuramento sovrannaturale che li rende ostili a qualunque visitatore. Oltre ad attaccarvi disporranno inoltre di micidiali pistole laser, quindi dovrete essere velocissimi ad abbatterli, prima che lo facciano loro. Ruins of Tigorth è il nome del quinto schermo, il luogo di battaglia è ovviamente una antica necropoli maledetta; il luogo è infatti sotto l'influsso della maledizione di uno stregone che ha popolato la città di spiriti assetati di sangue, che dovrete ovviamente abbattere uno a uno. Il penultimo schermo, The Northern Barbarians, vi porterà (con l'immaginazione) nel vecchio Far West, dovrete misurarvi con degli zombie-cowboys che useranno il vostro corpo come bersaglio; dovrete inoltre raccogliere dei piccoli teschi sparsi sul terreno. Quando sarete arrivati a questo punto potrete dire di aver compiuto una grande impresa, quindi a voi il piacere di scoprire il settimo e conclusivo schermo, The Castle of Birdmen, e a scoprire se siete meritevoli di sposare la principessa Kelly. Mi raccomando mettetecela tutta: ne va del vostro onore!!!

I COMANDI

Per questo gioco non è previsto l'uso della tastiera. l'uso del joystick in porta 2 si rivela quindi indispensabile. Il joystick vi permette di muovervi nelle quattro direzioni ed anche in diagonale. Il comando RESTORE vi permette inoltre di abbandonare la partita in corso, mentre per iniziare basta premere il "fire button" del joystick.

Bonus 02230 High 000000
Score 013760

Bonus 00680 High 000000
Score 001300

Bonus 02000 High 000000
Score 006500

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Questo mese "il meglio di Jackson Soft" vi presenta un war-game, gioco di simulazione di guerra, derivato dalla Battaglia d'Inghilterra.
Il gioco, realizzato con la consulenza di Michael Fopp, ex-curatore del museo di Heldon sulla Battaglia d'Inghilterra, dalla Pss, una delle software house specializzate in questo genere, vi vede al controllo del Fighter Comand durante l'invasione dei Tedeschi.
Ma prima di vedere nei dettagli il gioco ci sembra giusto ricordarvi cosa avvenne storicamente.

LA STORIA

Una delle fasi più drammatiche e decisive della Seconda Guerra Mondiale fu indubbiamente la Battaglia d'Inghilterra. Nell'estate del 1940 i Tedeschi erano reduci da una vittoria sull'esercito anglo-francese ed erano riusciti ad occupare la Francia. Gli Inglesi erano riusciti a portare in salvo quasi tutto l'esercito con una drammatica e spettacolare ritirata dalle spiaggie di Dunkerque evitando così una clamorosa e molto probabilmente definitiva sconfitta.
In quell'occasione Hitler si fece sfuggire l'occasione di mettere ko l'ultimo suo avversario.
Durante la ritirata l'esercito britannico aveva perduto numerose armi anche se la maggior parte dei suoi uomini era stato riportato in patria.
L'Inghilterra, ormai isolata ed a pezzi poteva contare solo sulla difesa naturale della Manica, sulla Home Fleet ancora imbattuta e sulla Raf, l'aviazione britannica.
Un eventuale invasione dei Tedeschi molto probabilmente avrebbe avuto molte probabilità di successo.
La Germania tentò di preparare il piano d'invasione conquistando in un primo momento la supremazia aerea.
Ai primi di Agosto del 1940, la Luftwaffe, sferrò un tremendo attacco aereo con gli Stukas e i Messerschmidt contro convogli e città nel tentativo di diminuire la capacità produttiva inglese. L'aviazione inglese utilizzò gli Hurricane e gli Spitfire.

Il tentativo tedesco fallì grazie all'eccezionale valore dei piloti della Raf, all'intelligenza del Fighter Command, all'utilizzo dei radar ed alla capacità di resistenza del popolo britannico agli insistenti blitz dei bombardieri del Terzo Reich.
La sconfitta della Luftwaffe ad opera della Raf determinò l'annullamento dell'operazione di invasione Sealion.

IL GIOCO

Come detto il gioco simula la sala di comando del Fighter Comand; di fronte a vuoi avete lo schermo della situazione con indicati i vari movimenti delle squadriglie sulla sagoma dell'isola.
In pratica, utilizzando un cursore inviate gli ordini ai vari aeroporti ed analizzate la consistenza degli attacchi avversari.
La particolarità di Battaglia d'Inghilterra è anche la possibilità, oltre che di comandare tutte le operazioni, di provare anche l'emozione di un pilota della Raf oppure di un soldato dell'antiaerea nell'affrontare direttamente gli aerei della Luftwaffe.
Battaglia d'Inghilterra offre diverse possibilità di gioco. Iniziamo dal menu principale che prevede 4 opzioni.

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

SELEZIONE DELLA SEQUENZA ARCADE

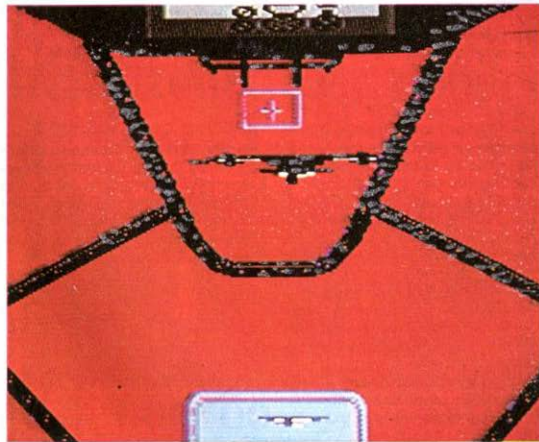
Premendo il pulsante 1 potete scegliere tra giocare con o senza l'azione.
Nel primo caso, quando appare la scritta Seleziona Battaglia durante il gioco, dovete muovere il cursore sul simbolo che lampeggia; in questo modo apparirà lo scenario dello scontro. Volendo potete evitare la sequenza arcade premendo la barra spaziatrice oppure il pulsante di sparo con il cursore in qualsiasi altro punto dello schermo.
Con l'azione, il gioco è meno frenetico e le arcade sequenze vi danno la possibilità di causare forti perdite ai nemici. Senza questa opzione il gioco è molto più veloce, impegnativo ed in un certo senso i risultati più casuali.

SELEZIONE DEL GIOCO

Avete la possibilità di scegliere tra tre differenti tipi di "battaglia".
Premendo il tasto 2 affrontate il gioco più semplice chiamato "Allenamento" e studiato appositamente per aiutarvi a comprendere il meccanismo del gioco e quindi poter affrontare con più sicurezza i livelli più impegnativi.
Il tasto 3 corrisponde forse al gioco più difficile, "il Blitzkreig". La durata della campagna è di un solo giorno ed ha una intensità micidiale. La Luftwaffe è stata programmata per impegnarvi al massimo con una serie continua di attacchi massicci.
Il terzo gioco è il più classico e completo. La "Campagna" (tasto 4), riproduce lo svolgimento della battaglia iniziata nell'Agosto del 1940. La durata di quello scontro fu di 54 giorni. Il gioco è stato studiato col criterio di riuscire a riprodurre il più fedelmente possibile la strategia utilizzata dalla Luftwaffe. Alcune modifiche sono state comunque fatte per aumentare la giocabilità di Battaglia d'Inghilterra. Per esempio la durata della battaglia è stata concentrata in un mese i programmatori del gioco hanno ridotto le fasi della battaglia da 5 a tre, (2,3 & 4), e raddoppiato il numero degli attacchi.

ANCORA STORIA

Per i più diligenti ecco una breve ricostruzione storica strategica di quella battaglia;
Prima Fase (8-18 Agosto)
Il primo attacco avvenne l'8, quando i Tedeschi colpirono senza successo con 200 aerei due convogli inglesi sulla Manica. Per 10 giorni il principale obiettivo dell'aviazione di Goering furono poi i porti e le basi aeree sulla costa meridionale. L'apice dell'incursione fu tra il 16 ed il 18 Agosto quando furono impiegati ben 500 aeroplani.
La tattica era quella di fare decollare gli aerei inglesi mediante attacchi diversivi e quindi lanciare l'offensiva maggiore trenta quaranta minuti dopo.
Seconda Fase (19 Agosto - 5 Settembre)
In questo periodo la Luftwaffe tentò di pareggiare le forti perdite subite nel periodo precedente aumentando il numero dei caccia rispetto ai bombardieri ed attaccando i principali aeroporti.

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Terza Fase (6 Settembre - 5 Ottobre)
Di fronte alle nuove numerose perdite i Tedeschi puntarono su Londra con sfiancanti e tremendi bombardamenti diurni. La giornata "storica" fu il 15 settembre, quando 500 apparecchi, in due ondate, attaccarono la capitale.
Quarta fase (6-31 Ottobre)
Il 6 ottobre cessarono i bombardamenti diurni su Londra ed iniziarono quelli notturni. Le perdite per la Luftwaffe continuavano ad essere notevoli con un rapporto di uno a 2 in favore della RAF.
Alla fine di Ottobre la guerra lampo che doveva spianare la strada all'operazione d'invasione della Gran Bretagna denominata Leone Marino (Sealion) fu annullata.
Più avanti vi faremo una breve cronistoria di quella campagna.
Considerata la durata e la durezza di questo gioco è prevista anche la possibilità di salvare i dati al termine di ogni giorno grazie ad un menu chiamato "Menu Campagna" a 5 opzioni.

LOAD & SAVE

Per salvare il gioco dovete premere il tasto 2 e quindi, dopo aver inserito il disco nel drive, premete il tasto C sulla tastiera.
Per caricare un gioco precedentemente salvato premete il pulsante 1 e quindi, dopo avere inserito il disco contenente i dati del gioco salvato, premete C.
Il tasto 3 del menu vi permette di iniziare il gioco oppure proseguire nel giorno successivo.
Il gioco può essere affrontato a 3 diverse velocità. Premendo il pulsante 4 modificate questo valore. Il 3 corrisponde al più veloce mentre l'uno al più lento.
Con il tasto 5 potete tornare al menu principale.

LO SCHERMO

Come già accennato lo schermo principale simula la mappa delle operazioni del Fighter Comand con evidenziate la parte meridionale della Gran Bretagna ed una piccola parte della Francia.
La linea superiore dello schermo è utilizzata per i messaggi. La loro comparsa è segnalata da un suono di avvertimento diverso a seconda del tipo di messaggio.
La seconda linea del diplay ha due differenti funzioni.
La metà sinistra riguarda i dati corrispondenti alla posizione del cursore che possono essere il numero delle perdite della Raf e della Luftwaffe oppure il nome del simbolo.
La metà destra invece vi indica la data e l'ora.
Il "cuore" del gioco è il piccolo quadrato bianco comandato dal joystick e chiamato cursore che vi permette di ottenere informazioni ed inviare gli ordini alle vostre unità.
Il joystick deve essere collegato nella porta 2.
In un rettangolino nella parte sinistra dello schermo noterete delle abbreviazioni che corrispondono ad alcuni dati riguardanti le varie squadriglie della RAF e della Luftwaffe quando sono evidenziate dal cursore.
Vediamo in dettaglio il loro significato.
CAC (Caccia): corrisponde al numero degli aerei da caccia di una squadriglia.
BMB (bombardieri): questo numero appare solo quando una squadriglia si trova sopra la Gran Bretagna e rappresenta il numero dei bombardieri di una unità della Luftwaffe.
CAR (Carburate): mostra la quantità di carburante di una unità della Raf. Tutte decollano dall'aeroporto con 115 minuti di tempo di volo. Durante il combattimento il consumo di carburante è maggiore.
Quando mancano 30 minuti di volo compare una scritta che vi avverte della riserva ed il simbolo della squadriglia perde il punto centrale. Se una unità termina il carburante sopra la Gran Bretagna potrà essere recuperato nel giorno successivo. In pratica è come se fosse costretta ad un atterraggio d'emergenza. Se questo avviene sul mare oppure sopra la Francia perderete definitivamente la squadriglia.
MUN (Munizioni): il valore riguarda solo la RAF e può essere 1 o 0. Se è 1 quell'unità è armata e pronta ad affrontare un attacco. Se è 0 invece dovrete atterrare per fare rifornimento di munizioni.
RAD (Radar): vi comunica il numero totale degli aeroplani nemici mentre sorvolano il mare nel raggio d'azione dei radar.
Sulla cartina noterete una serie di simboli standard.

LE CITTÀ

Sono 15 le città rappresentate da punti più o meno grossi di colore arancione. Sono comprese tra quella più a nord, Derby, fino a Folkestone e Plymouth, rispettivamente all'estremo sud est e sud ovest.

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

LE STAZIONI RADAR

I simboli che indicano le 13 stazioni radar sono una specie di U gialla. Sono installate lungo tutta la costa e permettono l'identificazione delle pattuglie nemiche.
Premendo il tasto R verificherete il funzionamento del radar: se una stazione è stata danneggiata da un attacco nemico, l'area corrispondente non diventa verde. Se posizionte il cursore sopra la stazione danneggiata vedrete il suo nome in rosso.
La messa fuori uso di un radar non vi permette l'identificazione di una squadriglia della Luftwaffe oltre manica. Questo sarà possibile solo con i radar della unità in volo della Raf.
L'utilizzo del radar è stato uno dei segreti della vittoria inglese. In ogni caso in "Battaglia d'Inghilterra" la Luftwaffe bombarda molto più intensamente le stazioni radar rispetto a quanto accadde in realtà.

GLI AEROPORTI

Le X verdi corrispondono agli aeroporti. Sono 9 le basi militri situate in tutto il territorio. Coltishall si trova nei pressi di Norwich, ed è quello più a Nord. Middle Wallop invece è quello più a Sud, vicino a Southampton. Anche in questo caso gli aeroporti sono molto più vulnerabili durante il gioco di quanto effettivamente avvenne in realtà. (Se escludiamo quello di Manston, nessun aeroporto fu distrutto).
Quando un aeroporto non è in funzione o per la nebbia (FOG) o perché bombardato, il suo nome, quando è evidenziato dal cursore, appare in rosso. Se la scritta è gialla, significa che è solo danneggiato e quindi utilizzabile.

LE SQUADRIGLIE

Anche il numero delle squadriglie non è fedele a quello della realtà. Questo è stato fatto per rendere il gioco più entusiasmante.

MOVIMENTI E COMANDI

Oltre ad esaminare la situazione, il cursore serve anche per inviare i vari comandi alle squadriglie.
Per fare decollare una squadriglia muovete il cursore sopra un aeroporto e quindi premete il pulsante di sparo. In questo modo vi appare lo schermo dell'aeroporto: in alto, sotto il suo nome, avete la situazione che può essere in funzione oppure chiuso. Sotto avete l'elenco delle squadriglie, con numero e tipo di aereo ed a fianco il loro stato che può essere in volo, pronto per il decollo oppure in rifornimento. Nella parte bassa vi viene indicato lo stato della pista che può essere perfetta, danneggiata oppure distrutta. In questo caso l'aeroporto sarà inutilizzabile. Infine avete le condizioni del tempo. In caso di pioggia intensa le operazioni di rifornimento saranno più lunghe del solito. La nebbia causa la temporanea chiusura dell'aeroporto.
Per far decollare una squadriglia dovete muovere la freccia con il joystick sulla pattuglia desiderata e quindi premere il pulsante di sparo. Se volete abbandonare questo schermo senza ordinare nessun decollo, muovete il joystick a destra o a sinistra.
Per muovere una squadriglia posizionate il cursore sopra il suo simbolo rosso e quindi premete il pulsante di sparo. Il quadrato si trasformerà in una croce; sempre con il joystick muovetela nel punto dove volete che la squadriglia si

All'inizio di ogni gioco le vostre squadriglie sono così dislocate:

AEROPORTO	SQUADRIGLIA	AEREO
Middle Wallop:	234-609	Spitfire
	87-213	Hurricane
Tangmere:	602	Spitfire
	17-43	Hurricane
Northolt:	1	Hurricane
Biggin Hill:	79-501	Hurricane
Hornchurch:	54	Spitfire
Debden:	111-257	Hurricane
Duxford:	19	Spitfire
	310	Hurricane
Coltishall:	66-74	Spitfire
	242	Hurricane

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

dirigа e quindi premete nuovamente il pulsante. La croce diventerà nuovamente un quadrato e gli aerei si dirigeranno verso quel punto.
In ogni momento potete verificare la destinazione di una vostra unità. È sufficiente muovere il cursore sopra il simbolo: automaticamente appare una croce verde lampeggiante in corrispondenza della destinazione.
Per fare atterrare una unità è sufficiente muovere la croce su un aeroporto. Nel caso l'aeroporto fosse distrutto, oppure chiuso per nebbia oppure completo non sarà possibile atterrare.
Per mettere il gioco in PAUSA premete il tasto P. In questo modo potete anche muovere il cursore ed esaminare a fondo la situazione riuscendo così a riflettere maggiormente sui movimenti da fare.
Per riprendere il goco premete nuovamente il tasto P.
Per terminare il gioco e ritornare in qualsiasi momento (escluso durante le sequenze arcade) premete F1.

IL COMBATTIMENTO

Il duello aereo avviene quando una unità della RAF armata (MUN 1), entra in contatto con l'unità nemica. In questo caso sentirete un segnale bitonale e la vostra unità lampeggierà. Se avete scelto il gioco con azione vi verrà chiesto di selezionare la battaglia. Muovete il cursore su una delle due unità e premete il pulsante di sparo. Vi troverete a bordo di uno Spitfire, nel bel mezzo di un combattimento aereo.
Se il nemico attacca un obiettivo a terra, come un aeroporto o una città cambierà lo scenario e vi troverete a sparare con un cannone antiaereo.

FINE DI UN GIORNO

Al termine di un giorno di battaglia di ognuno dei tre giochi appare uno schermo con il rapporto del combattimento con indicati il numero degli aerei persi da ambedue le parti, il numero dei successi degli attacchi della Luftwaffe, ed il livello della vostra abilità di comandante in percentuale.
Se state giocando il gioco più impegnativo (campagna) vi verrà indicato anche un punteggio sempre in percentuale sulla vostra abilità media di comandante.
Per abbandonare questo schermo dovete premere la barra spaziatrice.

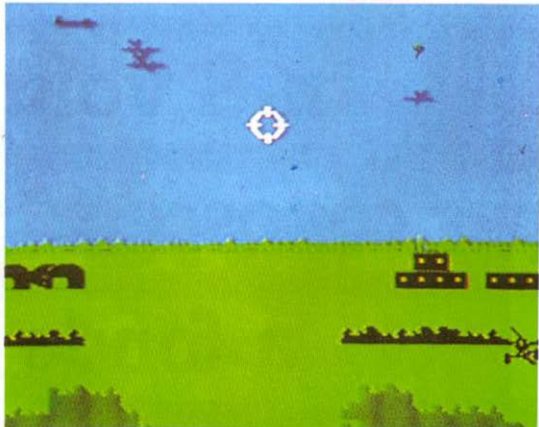
I RINFORZI (SOLO NEL GIOCO CAMPAGNA)

Questa operazione è relativa solo al terzo gioco ed è fondamentale per distribuire nuove forze in vista del nuovo giorno.
Nella parte alta dello schermo avete il livello di abilità dei piloti che varia da eccellente a scarso in rapporto alla battaglia ed al grado di esperienza dei nuovi piloti che sostituiscono quelli abbattuti.
Nella parte bassa dello schermo, avete la lista completa delle squadriglie con a fianco il numero degli aerei e la loro base di partenza.
Il massimo di aerei per ogni squadriglia è di 15. Quando il loro nome è in rosso significa che mancano di unità, in blu sono in perfetta forza. Selezionate con il joystick la squadriglia da rinforzare e quindi premendo il pulsante di sparo assegnate le riserve. Quando iniziate un nuovo giorno tutti gli aeroporti e i radar saranno nuovamente funzionanti ed ogni squadriglia riprenderà posizione nell'aeroporto iniziale.

ALCUNI CONSIGLI

Oltre all'utilizzo della pausa per riflettere vi consigliamo di giocare sempre con la sequenza arcade. Almeno sarete responsabili di una vostra eventuale sconfitta.
Fate in modo di infliggere forti perdite alla Luftwaffe ed inoltre difendete le città britanniche. I bombardamenti diurni su Londra, Portsmouth, Ipswich e così via, vi faranno perdere prestigio nei confronti della popolazione civile.

CONCLUSIONI

I risultati finali della battaglia d'Inghilterra furono di 733 apparecchi distrutti per la Raf contro i 1733 della Luftwaffe. Un vero trionfo vista anche la drammatica situazione militare della Gran Bretagna.
In quell'occasione il primo ministro Churchill disse la famosa frase: "Mai nella storia tutto un popolo ha dovuto un così grande debito a un così piccolo numero di uomini".
Questa la storia, a voi verificarla e confermarla nella simulazione evitando di essere spediti per punizione in gruppo ai cammelli nel deserto del Sahara.

Ogni 15 giorni in edicola

DALLA COLLABORAZIONE DEI TECNICI

a sole

PIÙ SPECIALIZZATI NEL SETTORE SONO NATE

lire 6.500

LE GRANDI GUIDE AI COMMODORE 64 E 128. QUESTE SI PRESENTANO COME

La Grande Guida

RIFERIMENTI UFFICIALI PER DUE TRA I PIÙ VERSATILI E INTERESSANTI

del Programmatore.

COMPUTER ATTUALMENTE DISPONIBILI. COMMODORE 64 E 128

Corso completo

NON HANNO BISOGNO DI ALCUNA PRESENTAZIONE MA SOLO

in 8 volumi

DI QUESTE GUIDE PER ESSERE USATI IN MANIERA

per conoscere

IDEALE: SFRUTTANDO LE LORO POTENZIALITÀ

a fondo

E SCOPRENDO I MECCANISMI PIÙ NASCOSTI.

il tuo Commodore.

È UNA PRODUZIONE GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DA GENNAIO IN EDICOLA

GEJ 0007